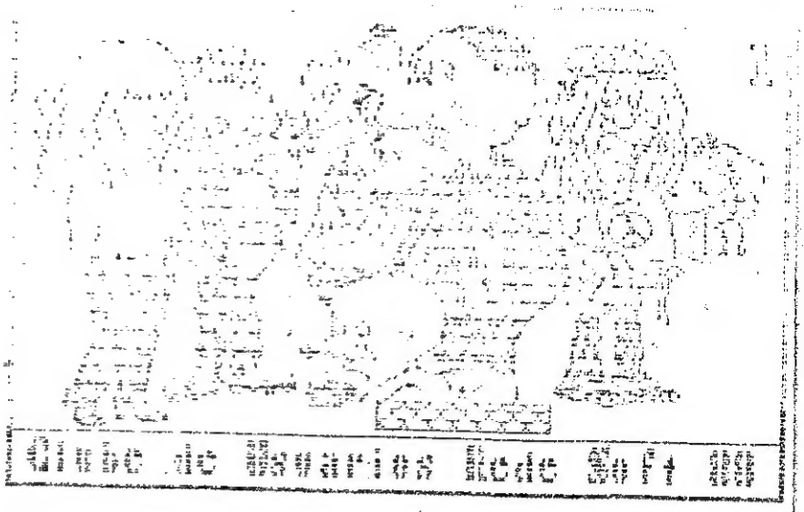
REDE NEWS - 1



EDITORIAL

ESTAMOS A PARTIR DESTE REDE NEWS, REVIVENDO OS GRANDES MOMENTOS DO ANTIGO BM(BOLETIM MENSAL).
ESTE ANO ESTAREMOS DISTRIBUINDO A REDE NEWS, MAS A PARTIR DE 1987 O REDE NEWS SERA' MENSAL, PARA QUE DESTA FORMA POSSAMOS SUPRIR A NECESSIDADE DE LITERATURA QUE TAO COMUMENTE ESTA NOS SENDO NEGADA, SEJA POR GRANDES REVISTAS OU MESMO POR OUTRAS FONTES DE INFORMACAO.
A IDEIA DO REDE NEWS, SURGIU DA NECESSIDADE DE SE TER EM MAOS UM INFORMATIVO ATUAL E REALISTA COM O MOMENTO QUE O SPECTRUM ESTA VIVENDO EM TODO O MUNDO.
ATUALMENTE O SPECTRUM E' O MICRO MAIS VERSATIL DO MUNDO (RESPEITANDO E' CLARO PRECO E PRATICIDADE), MAS INCRIVELMENTE NO BRASIL, ISTO NAO OCORRE OU SEJA O TK E' UM MICRO QUE A CADA DIA ESTA SENDO COLOCADO EM UM SEGUNDO PLANO E ISTO ESTA' ERRADO, POIS O TK POSSUI EXCEPCIONAIS PROGRAMAS DE LAZER COMO OTIMOS UTILITARIOS E APLICATIVOS.

COMO SERA OS REDE NEWS:

INFORMACOES SOBRE HARDS.
INFORMACOES E DICAS SOBRE SOFTS.
ILUSTRACOES DAS ULTIMAS NOVIDADES NO EXTERIOR PARA O TK.
SEMPRE UM MAPA DIFERENTE.
CURSOS INEDITOS E INOVADORES.
MANUAIS COMPLETOS E EXCLUSIVOS.
E MUITO MAIS.....

[illegible] MUITO IMPORTANTE MUITO

O SOCIO PARTICIPE ENVIANDO SUAS DUVIDAS, CRITICAS, MANUAIS, CRONICAS, MAPAS , DICAS E TUDO MAIS QUE O SOCIO ACHE QUE MERECA SER PUBLICADO PELO REDE NEWS.

O REDE NEWS OFERECE VARIOS SERVICOS:

ENVIE TODAS AS SUAS DUVIDAS TANTO DE HARDS OU SOFTS, QUE O REDE NEWS RESPONDERA A TODAS AS QUESTOES.

CASO O SOCIO QUEIRA COMPRAR OU VENDER ALGUM EQUIPAMENTO LIGADO AO TK, E' SO' NOS INFORMAR QUE NOS PUBLICAREMOS GRATUITAMENTE O SEU ANUNCIO.

SE O SOCIO DO CLUBE ANTES DE COMPRAR ALGUM EQUIPAMENTO, COMO IMPRESSORAS, DRIVES OU ETC, E QUIZER TIRAR ALGUMA DUVIDA, E' SO' COMUNICAR AO CLUBE, QUE ESCLARECEREMOS E LHE INFORMAREMOS OS MELHORES PRODUTOS E PRECOS DO MERCADO.

NAO SE ESQUECA QUE O MAIS IMPORTANTE DO REDE NEWS E' VOCE.

O REDE NEWS DESDE JA' SE COMPROMETE EM NAO FAZER PROPAGANDA POSITIVA OU NEGATIVA A NENHUMA SOFT-HOUSE DO MERCADO, POIS O INTERESSE DA REDE E' DE COMPARTILHAR CONHECIMENTOS COM USUARIOS QUE ESTAO ILHADOS EM TODOS OS PONTOS DO PAIS.
DESTA FORMA O USUARIO TERA' MAIS CONDICOES DE NOTAR QUE TER UM MICRO NAO' E' APENAS RODAR UM PROGRAMA E SIM DE TROCAR INFORMACOES COM OS DEMAIS SOCIOS.

ATENCIOSAMENTE,

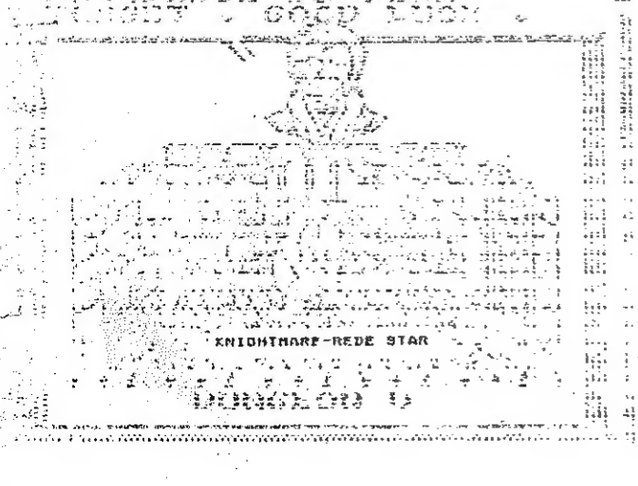
RICARDO ISKANDAR

.....

PRECISAMOS COM URGENCIA MATERIAS SOBRE O BETA BASIC 3.0 , PARA PODERMOS PROMOVER UM CURSO SUPER ESPECIAL.

.....

NO PROXIMO REDE NEWS, PUBLICAREMOS UM CATALOGO CONTENDO PROGRAMAS COM SUA RESPECTIVA ILUSTRACAO E CRITICA, E SE VOCE QUIZER QUE A REDE ESCOLHA O SEU SOFT DE PREFERENCIA E' SO' NOS COMUNICAR QUE PUBLICAREMOS OS 20 MAIS VOTADOS..



SESSAO DESTAQUE

NESTE REDE NEWS, TEMOS A GRATA SATISFACAO EM HOMENAGEAR MUITO RESPEITOSAMENTE UM GRANDE AMIGO E UM GENIO NA ARTE DE PROGRAMAR.
MUITOS QUE TIVERAM A GRATA FELICIDADE EM CONHECE-LO QUANDO AINDA EM VIDA, COMO EU, PUDERAM CONTEMPLAR UM JOVEM QUE A PALAVRA IMPOSSIVEL ERA POSSIVEL.

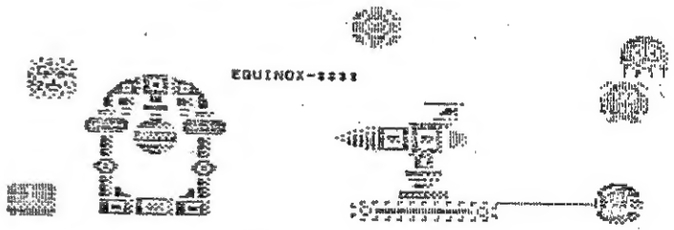
JOSE ALVARO TOLEDO JUNIOR, AUTOR DE VARIOS PROGRAMAS COMO TK DUO, MICRO DUO E O MARAVILHOSO DUMP P(PROFISSIONAL), QUE POSSIBILITA A UMA IMPRESSORA DE 7 AGULHAS IMITERAR SIMULAR 9 AGULHAS, E INUMEROS OUTROS EXCELENTES PROGRAMAS PARA O TK.
RESPONSAVEL DIRETO PELA PROGRAMACAO DO WHAM THE MUSIC BOX E [illegible]

EQUINOX (DICAS)

BY-JAYME DO C.M.LEME

ESTE E' UM DOS JOGOS MAIS COMPLEXOS QUE EU JA' CONHECI.
O OBJETIVO E' DESTRUIR OS DEIS NIVEIS.
PARA QUE VOCE OBTENHA SUCESSO EM SUA MISSAO SEGUE ABAIXO:

PASSAPORTE- E' PARA SER USADO NO TELETRANSPORTADOR E DA DIREITO A IDA E VOLTA.
DESINTEGRADOR- DESATIVA O CAMPO DE FORCA E PRENDE O OBJETO.
PA'- PARA ESCAVAR DESMORONAMENTOS LATERAIS.
CHAVE- ABRE PORTAS DA MESMA COR DA CHAVE.
PA:2- PARA ESCAVAR DESMORONAMENTOS NO SOLO.
BLOQUEADOR DE PROTONS- DESATIVA O CAMPO LASER.
RECARREGADOR - DA ENERGIA A SUA ARMA.
RECARREGADOR 2- RECARREGA O THRUST.
REATOR- PARA SE COLOCAR EM NUCLEOS E DESTRUIR OS NIVEIS.
TELETRANSPORTADOR- PARA MUDAR DE NIVEL.
COMPUT- SALA DOS COMPUTADORES.
BOMBA- DESTROI TODOS OS INIMIGOS DA TELA.



WHAM - THE MUSIC BOX

EFEITO ESPECIAL (ECO) ..... BY- WAGNER SHIEDER

CANAL 1: OITAVA 2
B+B+B+B+ENTER+ENTER+B+B+N+Y
DAR UM RESTART (TECLA R)
MUDAR PARA O CANAL 2 (TECLA T)
B+ENTER+B+ENTER+ENTER+ENTER+B+ENTER+N+Y
DAR UM RESTART E UM AUTO PLAY (TECLA Q)
AGORA E' SO' USAR ESTE EFEITO EM SUAS MUSICAS.

ALIENS

DICAS

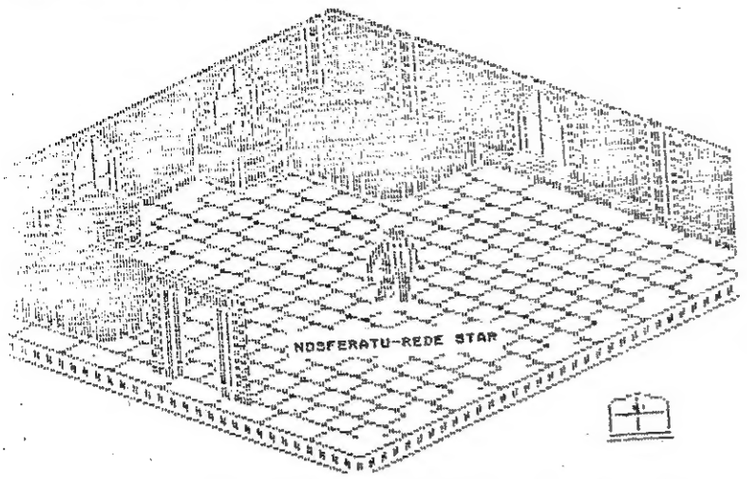
BY-WAGNER SHIEDER

-TENTE DECORAR O CAMINHO E VOCE PODERA' ANDAR RAPIDAMENTE ATE' UMA SALA SUPERIOR.
-PERIODICAMENTE VOCE DEVE RETORNAR A SALA DE ARMAS(29) PARA APANHAR MUNICAO; RESERVE UM OU DOIS HOMENS PARA ESCOLTAR OS DEMAIS OU SEJA ANDE SEMPRE EM GRUPOS E NUNCA SOZINHO.
-PARE DE VEZ EM QUANDO PARA REABASTECER-SE DE ENERGIA.
-TROQUE DE PERSONAGENS COM FREQUENCIA.
-DESTRUA AS COLONIAS DAS PAREDES.
-NUNCA MATE UM ALIEN EM FRENTE A UMA PORTA.
-NAO DESPERDICE UM TIRO SE O ALIEN NAO ESTIVER PRESENTE, POIS EM CASO CONTRARIO ISTO PODERA SER FATAL !!!!
-AO ENCONTRAR A MENINA, DE UM TIRO NELA E CUIDADO !!! O JOGO A PARTIR DAI PODERA SER MAIS DIFICIL.

NOSFERATU-O VAMPIRO DA NOITE (PARTE I)

BY-MARCELO FONSECA

...OGO:
...OGO SE ENVOLVE EM VARIOS ENIGMAS.
...NIGMAS TOMAM DIFERENTES FORMAS.
...MIDA DA FORCA AO JONATHAN(NOSSO HERDI)
...OOTS(BOTAS) SERVEM PARA PISOTEAR OS RATOS E ARANHAS.
...PADA PROTEGE DOS LOBOS E MATAM OS MORCEGOS.
...MPADA PODE SER ACESA COM OS MAICHES(FOSFOROS)
...AVE NO CHAVEIRO NA COZINHA E' P/ SAIR DO CASTELO.
...DESCA AO PORAO SEM OS DOCUMENTOS OU A LAMPADA ACESA.
...O VA A CRIPTA, POIS UM ZUMBI PODE TE EXTERMINAR.



XECUTOR

TRATA-SE DE UM EXCELENTE JOGO DE COMBATE ESPACIAL. ELE PODE SER JOGADO POR DUAS PESSOAS CONTRA OS INVASORES ELETRONICOS.
OS OBJETIVOS SAO SIMPLES, DESVIAR DE OBSTACULOS.
TUDO QUE SE MOVE E AO FIM DE CADA ESTAGIO , DESTRUIR O ENORME NAVE MAE.
DURANTE O CAMINHO, VOCE PODERA ARMAR SUA NAVE DA MELHOR MANEIRA POSSIVEL E AI ESTA A DUVIDA, COMO ACIONAR OS SISTEMAS DE ARMAS ???????
O PROCESSO E' SIMPLES E VOU DESCREVE-LO MINUCIOSAMENTE, VOCE JA' DEVE TER NOTADO QUE QUANDO VOCE DESTROI UMA HORDA INTEIRA DE NAVES OU UMA TORRE LATERAL,APARECE UMA "BOLA" QUE FICA PISCANDO, SE VOCE ATINGIR ESSA BOLA, A ARMA MOSTRADA NO PAINEL MUDARA', POREM SE VOCE QUISER ACIONAR ESTA ARMA, BASTA "PEGA-LA" COM SUA NAVE CONFORME O EXEMPLO ABAIXO:
VAMOS SUPOR QUE VOCE PRECISE ACIONAR OS MISSEIS, ENTAO TODAS AS ESFERAS QUE ENCONTRAR PELO CAMINHO DEVERAO SER DESTRUIDAS, ATE' QUE O PAINEL A SUA DIREITA INDIQUE O MISSIL E ENTAO NA PROXIMA ESFERA VOCE NAO IRA ATIRAR E SIM, PASSAR SOBRE ELA COM A SUA NAVE E PRONTO, AGORA VOCE POSSUI MISSEIS PHOTON PARA LHE AJUDAR.
DICAS DAS ARMAS ESPECIAIS:
VELOCIDADE: DA MAIOR MOBILIDADE MAS NAO E' ACONSELHAVEL.
DUPLICACAO DE VELOCIDADE DE DISPARO: SE ACIONAR ESTE SISTEMA, VOCE VAI ATIRAR COM MAIOR RAPIDEZ.
TIRO DUPLO: DUPLICA O SEU LASER, COM DOIS CANHOES.
MISSEIS PHOTON: EXCELENTES PARA COMBATER OS CACAS INIMIGOS, POREM PESSIMOS PARA COMBATER A NAVE MAE.
TIRO TRIPLO: TRES CANHOES LASER, DISPARANDO PARA FRENTE.
TIRO 360 GRAUS: PERMITE ATIRAR EM TODAS AS DIRECOES.
ESCUDO: FORNECE UM ESCUDO A PROVA DE TIROS INIMIGOS.

ESTA MATERIA FOI FORNECIDA POR EDUARDO SHIMAHARA.

AP DOOR I

...AL COMPLETO.....BY- EDUARDO SHIMAHARA

O JOGO CONSTITUI-SE DE 4 PRATOS ,QUE DEVERAO SER PREPARADOS POR VOCE PARA ABRADAR O SEU CHEFE.
OS PRATOS SERAO PEDIDOS UM DE CADA VEZ, E VOCE TERA UM CERTO TEMPO PARA CUMPRIR A MISSAO , SENDO QUE UMA FAIXA HORIZONTAL ABAIXO DA TELA INDICA ESTE TEMPO.
AI VAO AS RECEITAS:

OBS-CASO VOCE SE ESQUECA DO QUE FAZER, PEGUE A CAVEIRA E VIRE-A EM DIRECAO A ELA E ELA LHE DIRA O QUE FAZER.

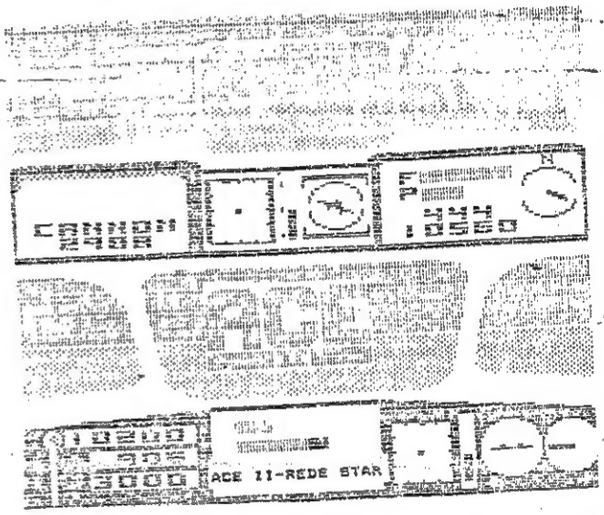
...OF WORMS: PEGUE A LATA QUE FICA NA TELA DO CALDEIRAO (A LATA FICA ENTRE O GALHARAO E A FRIGIDEIRA) , ABRA O ALCAPAO, PEGUE TRES DESSES VERMES E PONHA NA LATA, A SEGUIR PONHA A LATA NO ELEVADOR E ERGA-A PARA O SEU CHEFE.

...IED EGGS: PEGUE A FRIGIDEIRA E DEIXE NO CHAO, AO LADO DO FOGAO, A SEGUIR PEGUE A CESTA QUE FICA NA MESMA TELA DO CALDEIRAO, LEVE ATE' A TELA DO ALCAPAO E DERRUBE O QUE TEM DENTRO DELA (PARA DERRUBAR USE A INSTRUCAO TIP), DEVE HAVER UMA BALA DENTRO.
ABRA O ALCAPAO E DEIXE QUE SAIA A BALINHA (SE AO ABRIR VOCE PERCEBER QUE NAO FOR UMA BALINHA, FECHE RAPIDAMENTE E A SEGUIR ABRA DE NOVO) FECHE O ALCAPAO E PONHA SOBRE ELE A BALA.
ASSIM QUE A BALINHA VOAR POR CIMA DO ALCAPAO, ABRA-O PARA QUE A BALA SUBA E ACERTE A BALINHA E A SEGUIR FECHE-O RAPIDAMENTE PARA NAO PERDER A BALA.
A BALINHA VAI ARREGALAR OS OLHOS E ENTAO PEGUE A CESTA E SIGA-A, ELA BOTARA UM OVO, FIQUE EMBAIXO DELA PARA PODER APARA-LO .
REPITA A OPERACAO 4 VEZES, E A SEGUIR DERRUBE OS OVOS DA CESTA NA FRIGIDEIRA, PONHA A FRIGIDEIRA NO FOGO E AGUARDE ATE' QUE ELA FIQUE VERMELHA E EM SEGUIDA MANDE A PELO ELEVADOR.

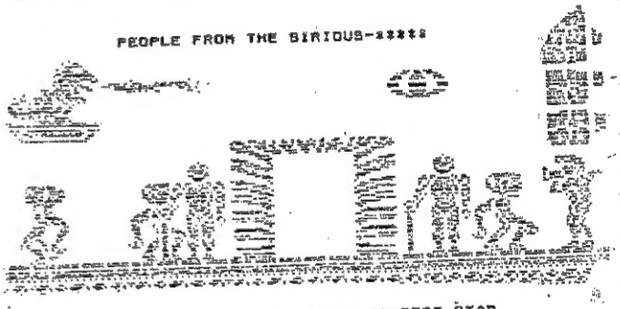
...ILED SLIMIES: EMPURRE O CALDEIRAO PARA CIMA O MAXIMO QUE PUDER, PEGUE O PEQUENO COPO AMARELO NA PARTE SUPERIOR DA TELA (AO LADO DA CESTA) LEVE-O ATE' A TELA DO ALCAPAO E DERRUBE AS SEMENTES QUE TEM DENTRO ,PERTO DA ALAVANCA.
LEVE O COPO ATE' O LAGO E PEGUE UNS 4 " BICHINHOS VERDES " E PONHA NO COPO, A SEGUIR VOLTE A TELA DO CALDEIRAO, SUBA A ESCADA E JOGUE SOMENTE OS BICHINHOS VERDES DENTRO DO CALDEIRAO (EMBORGUE O COPO ATRAVEZ DA INSTRUCAO TIP, EU ACONSELHO A REDEFINIR AS TECLAS ANTES DO JOGO).
A SEGUIR EMPURRE O CALDEIRAO ATE' A FRENTE DO ELEVADOR.
ABRA O ALCAPAO, DEVERA SAIR UM SER VERDE QUE ANDA SOBRE RODAS, DEIXE QUE ELE O SIGA ATE' O CALDEIRAO, FIQUE ATRAS DO CALDEIRAO, O SER VERDE VAI PARAR, E QUANDO ISTO ACONTECER, SAIA DE PERTO, POIS ELE TEM UM LANCA-CHAMAS, COM ISSO ELE AUTOMATICAMENTE VAI ASSAR O QUE TEM NO CALDEIRAO,ENVIE PARA SEU CHEFE.
SIGA ATE' A SALA DO PESO E ERGA-O ATE' O MAXIMO, ATRAIA O BICHO VERDE ATE' EMBAIXO DELE, ASSIM VOCE O MATARA'.

...YEBALL CRUSH: VA' ATE' A SALA DO CALDEIRAO E EMPURRE O GRANDE TONEL PARA CIMA.
PEGUE AS SEMENTES QUE TEM DENTRO DO COPO AMARELO E LEVE ATE' A SALA DOS 3 VASOS.
VIRE O PACOTE DE SEMENTES POR SOBRE UM DELES, PEGUE UMA SEMENTE PARA CADA VASO (OS 3 CAIRAO AO MESMO TEMPO).
DEIXE AS PLANTAS CRESCEREM ATE QUE DEIXEM CAIR SEUS FRUTOS (GRANDES OLHOS).
JOGUE ESSES OLHOS DENTRO DO TONEL(SIGA O MESMO PROCEDIMENTO DO CALDEIRAO).
DEVOLVA O TONEL A SUA POSICAO ORIGINAL, PONHA O BARRAFAO DE VIDRO EMBAIXO DA PEQUENA TORNEIRA EXISTENTE NO TONEL.
ABRA O ALCAPAO, DEIXE SAIR UM "BICHO SALTADOR" DE OLHOS GRANDES, ESSE BICHO VAI SALTAR DENTRO DO TONEL, ESMAGANDO OS OLHOS E FAZENDO QUE ESCORRA UM LIQUIDO VERDE DA TORNEIRA, ESSE E' O EYEBALL CRUSH, ENVIE-O PARA SEU CHEFE.

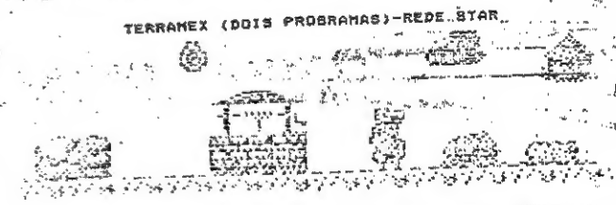
FIM DE JOGO (GAME OVER) TEMPO : 36 MINUTOS PLACAR FINAL: 35600 PONTOS



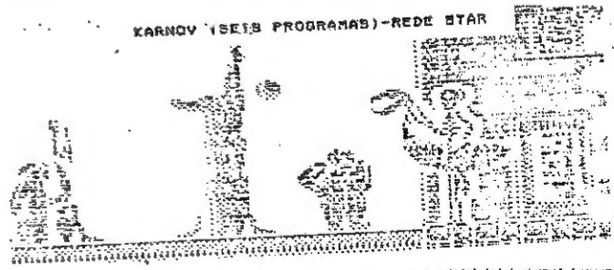
PEOPLE FROM THE SIRIOUS-*****

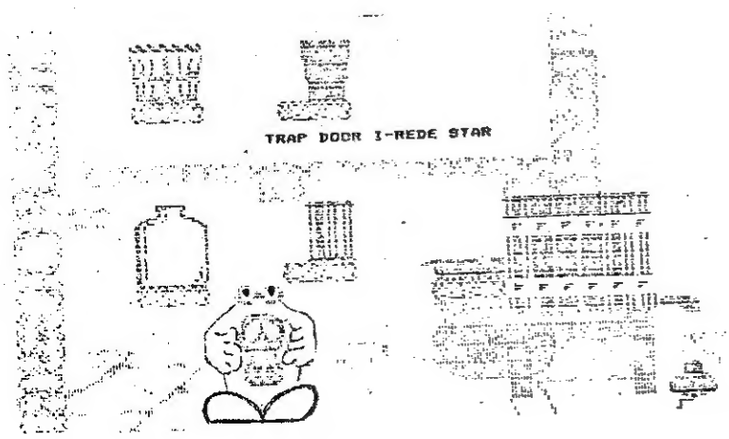


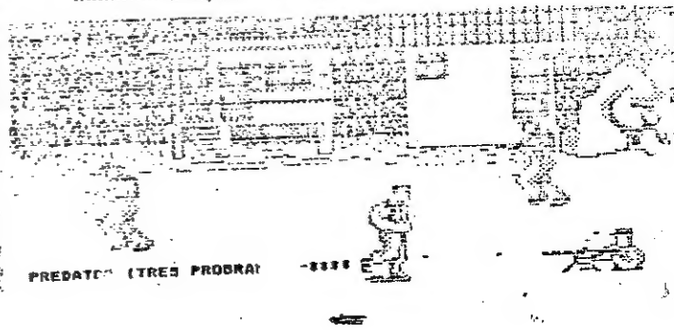
TERRANEX (DOIS PROGRAMAS)-REDE STAR



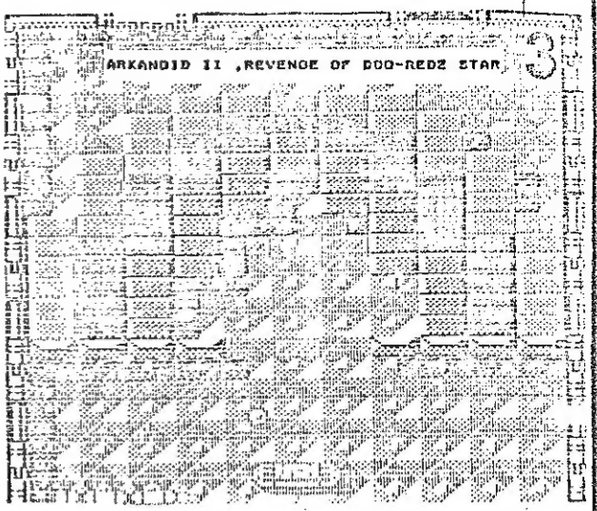
KARNOV (SEIS PROGRAMAS)-REDE STAR







SESSAO HARD



SE VOCE PENSA QUE O DISK-DRIVE E' UM EQUIPAMENTO SO' PARA COMPUTADORES DA FAMILIA APPLE, TRS-80 OU MESMO PC, ESTA' REDONDAMENTE ENGANADO.
AGORA JA' E' POSSIVEL TER ESTE EQUIPAMENTO EM SEU COMPUTADOR (TK) COM A UTILIZACAO DA INTERFACE ACIONADORA DE DISCO CHAMADA "BETA".
OS ACIONADORES DE DISCO SAO OS DISPOSITIVOS MAIS RAPIDOS DE MEMORIA AUXILIAR PARA COMPUTADORES.
O TEMPO MEDIO PARA SE LOCALIZAR DADOS NO DISQUETE E' MEDIDO MUITAS VEZES, EM MILESIMOS DE SEGUNDO.
TAMBEM SUA RAPIDEZ NA GRAVACAO E LEITURA TORNA ESTE APARELHO ,SEM DUVIDA ALGUMA, UM ATRAENTE DISPOSITIVO EM RELACAO AS CANSADAS HORAS E MINUTOS NA FRENTE DE SEU GRAVADOR.
AINDA EXISTE MAIS UMA VANTAGEM ,OS DISCOS MAGNETICOS SAO MAIS CONFIAVEIS E SEGUROS QUE AS FITAS CASSETES, DESDE QUE SE TOME ALGUNS CUIDADOS EXTRAS.
O DISCO FLEXIVEL, TAMBEM CHAMADO DISQUETE, E' FEITO DE PLASTICO E PROTEGIDO DENTRO DE UM ENVELOPE SEMI-RIGIDO, LUBRIFICADO INTERNAMENTE.
PODE SER ENCONTRADO EM TRES TAMANHOS: 5,25 3,25 E 8 POLEGADAS.
VOCE NAO ESTARA RESTRITO A UMA MARCA ESPECIFICA DE DRIVE, PODENDO USAR A GRANDE MAIORIA EXISTENTE NO MERCADO.
PODEM SER USADOS DRIVES DE 40 OU 80 PISTAS OU TRILHAS.
A CAPACIDADE DE MEMORIA DO DISCO, VAI VARIAR DO MODELO DE CADA DRIVE.
NO CASO, O MAIS USADO SERA DE 40 PISTAS, DUPLA/DUPLA(DOS DOIS LADOS DO DISCO), QUE DA' UMA MEMORIA DE ARMAZENAMENTO DE 316 KBYTES.
SE FOR USADO UM DE 80 PISTAS VOCE TERA 636 KBYTES.
UTILIZANDO A BETA, VOCE PODERA' AUMENTAR ATE' 4 VEZES O NUMERO DE DRIVES.
NA BETA, EXISTEM MUITO COMANDOS PARA SE PODER TRABALHAR COM O DISK-DRIVE, DENTRE OS QUAIS VOU CITAR ALGUNS:

CAT-CATALOGAR O DISCO — COPY-COPIAR O ARQUIVO
FORMAT-FORMATAR O DISCO — ERASE-APAGAR UM ARQUIVO DO DISCO

NO MERCADO BRASILEIRO VOCE ENCONTRARA MUITOS TIPOS DE DRIVES DAS MAIS DIVERSAS MARCAS, MAS EXISTEM TAMBEM OS IMPORTADOS , QUE POR EXPERIENCIA PROPRIA, ACHO QUE SAO OS MELHORES, TAIS COMO : TEAC, SHINON, FUJITSU.
SAO TODOS IGUAIS, MAS O FUJITSU APRESENTA A SEGUINTE PECULARIEDADE :
FUJITSU-NAO FECHA A PORTA DE ENTRADA DE DISQUETE SE ELE NAO ESTIVER DENTRO, ISTO PARA NAO DESALINHAR O CABECOTE.

EU ACHO QUE DEU PARA DAR UMA BOA IMPRESSAO AO TAO ESPERADO DISPOSITIVO, UNDE EMPRESAS PROMETERAM SUA FABRICACAO E NAO CUMPRIRAM COM A MESMA.

.....

ESTA MATERIA FOI FORNECIDA GENTILMENTE POR " CARLOS HENRIQUE D.M. DOMINGUES

.....

NO PROXIMO REDE NEWS " ORGANIZACAO DE DISQUETES "

COMO POKEAR UM PROGRAMA SEM MULTIFACE ?

MASK III " VENOM STRIKE AGAIN " -REDE STAR

UM PROGRAMA MULTIFACEADO (GRAVADO EM M1) SEGUE UM CARREGAMENTO PADRAO, ESTAO SE DESTRICHARMOS O SEU CARREGADOR PODEREMOS POKEAR A MAIORIA DOS PROGRAMAS EM M1.
DEVEMOS AVISAR QUE ESTA DICA NAO E' 100 % GARANTIDO, PODENDO NAO DAR CERTO EM ALGUNS JOGOS.
BEM, O CARREGADOR DA M1 RESUME-SE NESTE SIMPLES PROGRAMA ABAIXO:

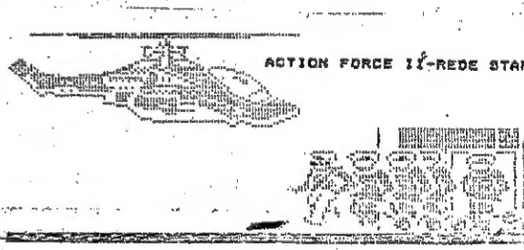
```
10 CLEAR 24791:LOAD""CODE:LOAD""CODE:RANDOMIZE USR 24839:LOAD""CODE 16384
20 RANDOMIZE USR 24833
```

AGORA QUE DESTRINCHAMOS O CARREGADOR M1 PODEREMOS APLICAR OS POKES DA MANEIRA TRADICIONAL, COLOCANDO OS POKES ANTES DO ULTIMO RANDOMIZE USR XXXXX, POR EXEMPLO:

```
10 CLEAR 24791
20 LOAD "" CODE:LOAD "" CODE
30 RANDOMIZE USR 24839
40 LOAD "" CODE 16384
50 POKE XXXXX,NN
60 RANDOMIZE USR 24833

XXXXX=ENDERECO.
NN=NUMERO.
```

ACTION FORCE II-REDE STAR



ESTA SUPER DICA FOI FORNECIDA MUITO GENTILMENTE POR QUEM MOD MOD.

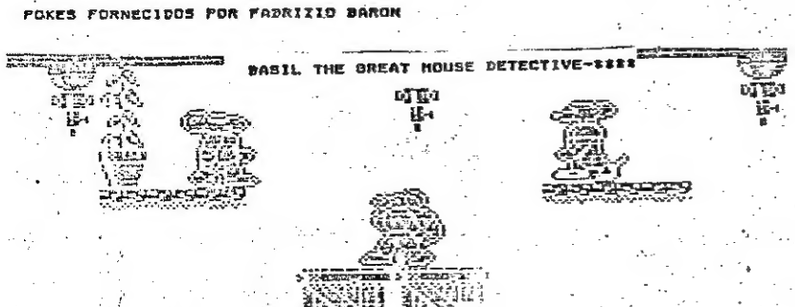
E' MUITO IMPORTANTE QUE O USUARIO ANTES DE SE UTILIZAR DESTE ARTIFICIO TENTE VENCER O PROGRAMA COM RECURSOS PROPRIOS OU SEJA INTELIGENCIA E PERCISTENCIA, POIS NO EXATO MOMENTO QUE O USUARIO COLOCA UM POKE NUM PROGRAMA O MESMO SE TORNA DE CERTA FORMA MONOTONO, POIS VOCE CONTARA COM UM SISTEMA DE VIDAS INFINITAS OU MESMO DE ALGUM OUTRO RECURSO, PORTANTO TENTE VENCER O DESAFIO NA BARRA MAS CASO VOCE ESTEJA SO' LEVANDO A PIOR , BEM NESTE CASO NINGUEN E' DE FERRO E SEGUE ABAIXO OS SEGUINTES POKES:

SESSAO DE POKES

DOS-N REPRESENTA O NUMERO DE VIDAS DE 1 A 255 A SER DEFINIDO POR VOCE.

POKES FORNECIDOS POR FABRIZIO BARON

NOME DO JOGO	POKE
720°	41918,0
A.T.V SIMULATOR	60230,0
DIZZY	62746,0
DUSTIN	52904,0
FREDDY HARDEST I&II	63396,10
FREDDY HARDEST I&II	61606,4
FREDDY HARDEST I&II	63792,1
HYSTERIA	44588,201
RENEGATE I	41648,195
RYBAR	51216,0
RYBAR	61577,0
SALAMANDER	38902,201
STAR WARS	45268,0
THUNDERCATS	31481,0
THUNDERCATS	31482,0
TRANTOR	56711,0
TRANTOR	52529,0
ZAXXON	48025,255
MOON ALERT	42484,255
SABOTEUR I	46998,0
SABOTEUR I	29874,0
SAI COMBAT	32421,1
SNEEVO'S WORLD	33219,0
IMPOSSABALL	41103,0
SCOOBY DOO	29614,0
WEST BANK	31218,N



SESSAO CATALOGO

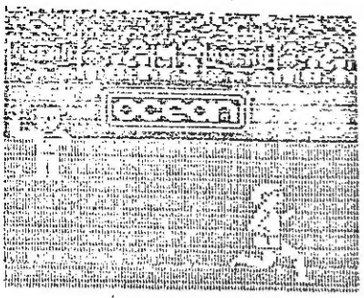
COMO NOS ENCONTRAMOS PROXIMOS A UMA OLIMPIADA, A SESSAO CATALOGO DESTE REDE NEWS SE PRENDERA AOS JOGOS QUE TEM COMO ACAO OS JOGOS OLIMPICOS.
NO SPECTRUM VOCE PODERA' SINTIR PRATICAMENTE TODAS AS EMOCOES DAS OLIMPIADAS BEM COMO CONHECER VARIAS PROVAS COMO AS SUAS RESPECTIVAS REGRAS.

COTACAO ESPECIAL

00 A' 10 % = AAAARRRR TERRIVEL
11 A' 20 % = AAAAHHH QUE SONO!
21 A' 30 % = HUUMM ! RAZOAVEL.
31 A' 40 % = BEM INTERESSANTE.
41 A' 50 % = BOM, DA PRA JOGAR
51 A' 60 % = OTIMO, BOM JOGO
61 A' 70 % = EXCELENTE JOGO
71 A' 80 % = MARAVILHOSO JOGO
81 A' 89 % = JOGO OBRIGATORIO
90 A' 99 % = *** REDE STAR ***

CODIGOS DA PORCENTAGEM

E = EVOLUCAO DO PROGRAMA 0 A' 40 %
G = GRAFICOS DO PROGRAMA 0 A' 30 %
R = RECURSOS ESPECIAIS 0 A' 20 %
C = CONTROLE DO PROGRAMA 0 A' 10 %



DECATHLON DAY I & II

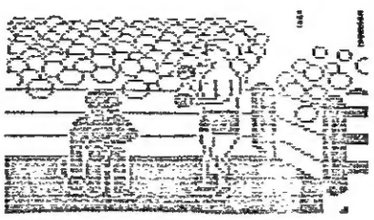
SAO DEZ PROVAS OLIMPICAS CLASSICAS DIVIDIDAS EM DOIS PROGRAMAS, DAY I & II.
BASEADO TOTALMENTE NO ARCADE (FLIPPERAMA), SENDO QUE A ACAO E' RAZOAVEL MAS OS GRAFICOS NAO FORAM MUITO EXPLORADOS.
ESTE E' O TIPICO JOGO QUE FAZ A ALEGRIA DOS VENDEDORES DE JORNAIS, POIS MISTURADO A SUA EMOCAO E A FRAGILIDADE DO CONTROLE NAO DEVE SUPORTAR ATE A PROXIMA OLIMPIADA.

E=30% A=20% R=6% C=5% M8=59.25

UCHIMATHA

SE VOCE E' UM JUDOKA, EVITE ESTE JOGO, POIS O MESMO ESTA TOTALMENTE EM MEDIA RESOLUCAO ALEM DE APRESENTAR UMA MOVIMENTACAO MUITO RUIM E SE VOCE NAO E' UM JUDOKA PIOR AINDA, POIS VOCE NAO TERA A MINIMA IDEIA COMO SE JOGA ESTE JOGUINHO.

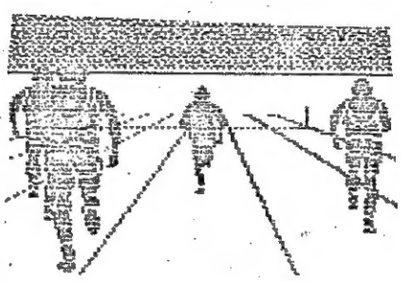
E=12% G=5% R=2% C=2% M=21%



BARRY MAC GUIGAN

GRAFICOS IMPECAVEIS, FORA OS RECURSOS DE AQUECIMENTO E ESCOLHA DO BOXER MAS NA PARTE DE MOVIMENTACAO DA A IMPRESSAO QUE SE TRATA DE DOIS BONECOS DE PINBOLIM DEVIDO A FRIEZA NOS MOVIMENTOS DOS BOXEADORES.

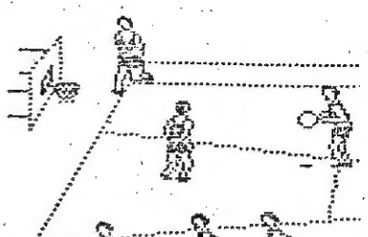
E=32% G=26% R=11% C=4% M=73%



RUN FOR GOLD

TRATA-SE DE PROVAS DE CORRIDA LIVRE
DE 400,800 E 1500 METROS.
OS GRAFICOS SAO BONS MAS O PONTO FORTE NESTE JOGO E' O GRAU DE REALISMO.
O BOM FICA APENAS NA ABERTURA DO JOGO E FORA A CORRIDA NAO APRESENTA NENHUM EFEITO ESPECIAL QUE MERECA DESTAQUE.

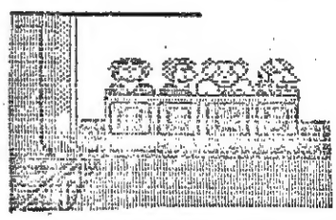
E=22% G=23% R=3% C=4% M=46.75%



W.S.BASKETBALL

EXCELENTE JOGO DE BASQUETE QUATRO CONTRA QUATRO EM QUADRA INTEIRA E OBEDECENDO TODAS AS REGRAS INCLUSIVE A DA CESTA DE 3 PONTOS FORA DO GARAFAO.
VARIOS NIVEIS DE DIFICULDADE E RELATIVO PRECISAO.

E=32% G=25% R=8% C=6% M=71%

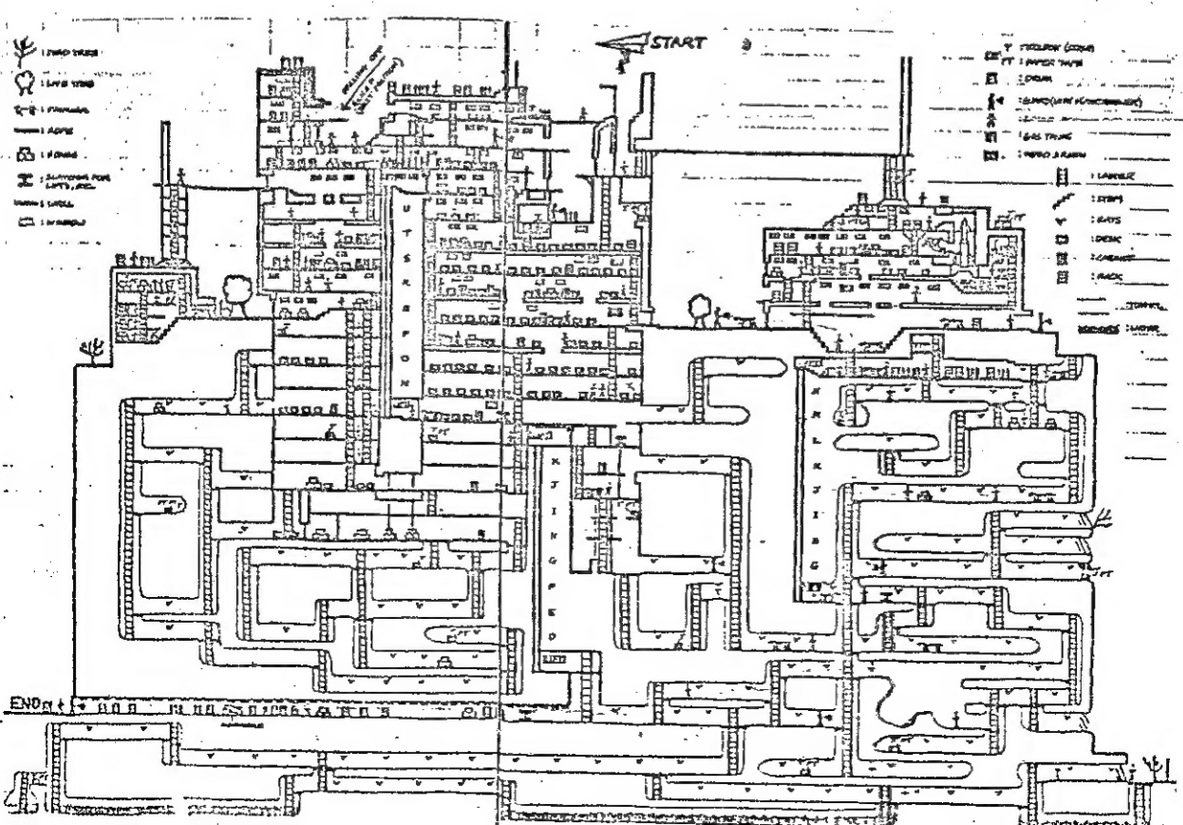


SUPER TEST I & II

SEGUE O ESTILO DO DECATHLON MAS O MESMO APRESENTA 4 PROVAS EM CADA JOGO.
GRAFICAMENTE SAO EXCELENTES E APRESENTAM MUITOS RECURSOS ESPECIAIS E O DETALHE MAIS INTERESSANTE FICA POR CONTA DE QUANDO O ATLETA PERDE.

E=31% G=27% R=16% C=6% M=80%

MAPA COMPLETO



SABOTEUR 2